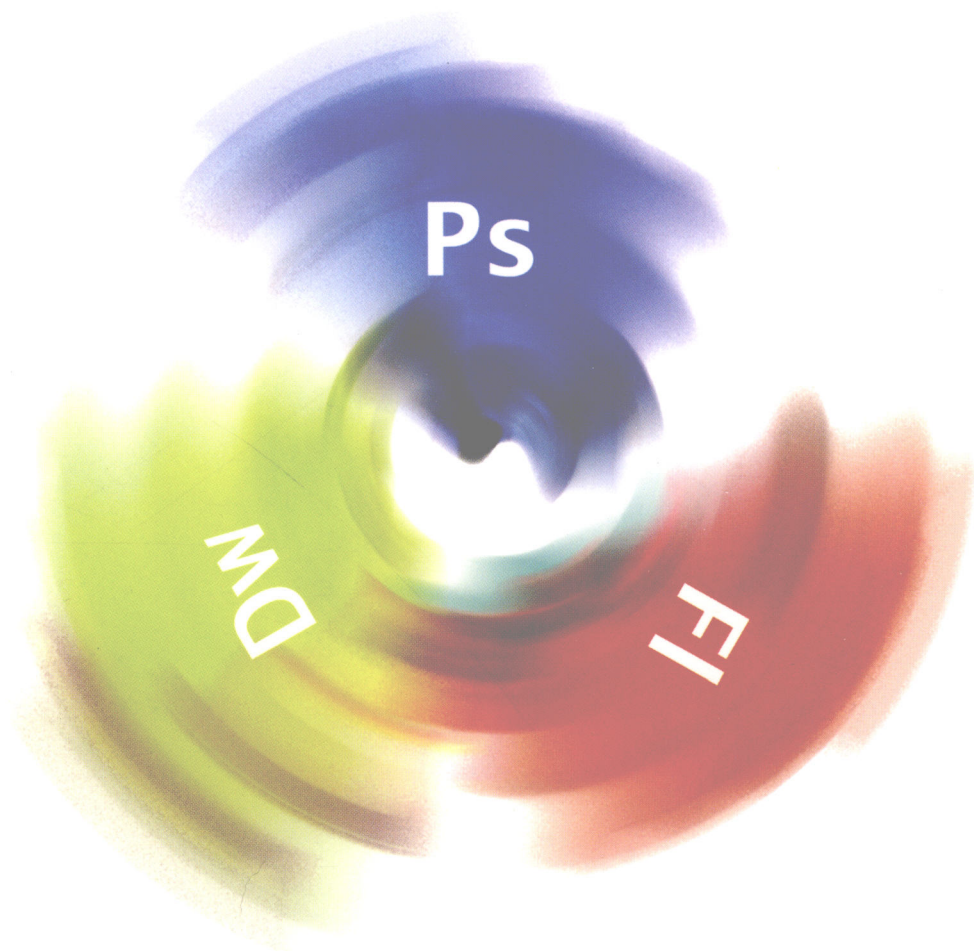


Ps Photoshop CS3

Fl Flash CS3

Dw Dreamweaver CS3



# 网页设计核心软件教程 (CS3版)

— Photoshop+Flash+Dreamweaver

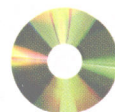
董玮 主编 马李昕 姜敏 郑俊生 编著



电子工业出版社

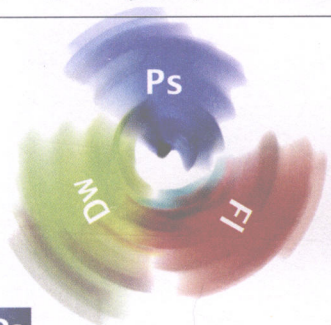
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>



附光盘1张

# 网页设计



核心

# 软件教程

(CS3版)

Ps

Photoshop +

Fl

Flash +

Dw

Dreamweaver

董 玮 主编    马李昕 姜 敏 郑俊生 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

## 内 容 简 介

本书基于 Adobe 公司最新发布的 Creative Suite 3 版本, 面向网页设计与制作, 通过大量的演示和实例, 详细讲解了 Photoshop CS3、Flash CS3 和 Dreamweaver CS3 的新特性、使用方法和技巧。考虑到实际需要, 特别增加了动画的优化与发布、网站的规划与创建、提高创建与更新网站的效率等实用篇章。在附录中提供了 Adobe 认证的相关介绍和题目, 并带有配套光盘, 包括本书使用的全部案例素材及视频教学资料。

本书总结了作者多年的教学和实践经验, 将三个用于网页设计的核心软件有机地结合起来, 内容循序渐进、前后贯通, 帮助读者迅速掌握和提高网站设计的综合能力。

本书可作为大中专院校相关专业的教材, 可供网站设计培训机构教学使用, 对于网站设计人员及爱好者也很有参考价值。

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。  
版权所有, 侵权必究。

### 图书在版编目 ( CIP ) 数据

网页设计核心软件教程 ( CS3 版 ): Photoshop+Flash+Dreamweaver/ 董玮主编.

北京: 电子工业出版社, 2007.8

ISBN 978-7-121-04630-8

I. 网… II. 董… III. 主页制作 - 图形 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 ( 2007 ) 第 112624 号

责任编辑: 张 濮

印 刷: 北京画中画印刷有限公司

装 订: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 14.25 字数: 430 千字

印 次: 2007 年 8 月第 1 次印刷

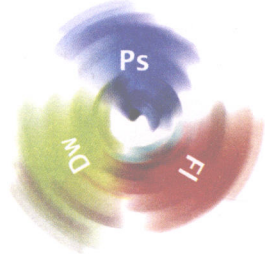
印 数: 6000 册 定价: 46.00 元 ( 含光盘 1 张 )

凡所购买电子工业出版社的图书有缺损问题, 请向购买书店调换; 若书店售缺, 请与本社发行部联系。联系及邮购电话: ( 010 ) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: ( 010 ) 88258888。

# 前 言



Internet的兴起,可以称得上是计算机技术发展史上的一个里程碑,也是人类历史上一个无可比拟的伟大发明。畅游Internet,一个个精彩纷呈的网页无疑是吸引浏览者眼球的最大亮点,网站的访问量在很大程度上是由网站首页的炫目程度决定的。因此,设计和制作一个超炫的网页也是许多网站制作公司和网页设计爱好者追求的目标。

制作网页的经典工具莫过于Dreamweaver、Flash和Fireworks了,它们是曾经的网页制作软件龙头老大Macromedia公司的“网页三剑客”。但是,2005年4月18日,Macromedia公司被图像处理软件的巨头Adobe公司以换股的方式收购,涉及金额高达34亿美元。这个强强联手的举动立刻引起了业界的惊动。据业内人士分析,对于未来的网页制作与图像处理,这极可能开创出新的空间,网页制作工具的新格局即将出现。2007年3月28日,Adobe公司隆重推出了Adobe Creative Suite 3系列产品,“网页三剑客”以崭新的面貌展现在用户面前。

本书将Photoshop、Flash和Dreamweaver三个用于网页设计的核心软件结合起来,主要面向网页设计初学者以及希望提高网页设计水平的读者。本书所有涉及的软件均使用当前的最新版本,使读者在起步时就能立于网页设计潮流的浪尖之上而处于不败之地。

本书的Photoshop部分由马李昕编写,Flash部分由姜敏和郑俊生编写,Dreamweaver部分由董玮编写。本书作者均为具有多年网页制作经验的优秀教师及Adobe中国资深认证讲师,根据自身的教学经验,采用适合教学的逻辑结构,以案例为主要叙述形式。在Photoshop部分除了讲解基本的知识点外,还为后面Flash和Dreamweaver部分储备了大量素材;同样,Flash部分也为Dreamweaver部分的网站设计储备了素材;最后在Dreamweaver部分,采用一个网站实例,从网站的分析设计开始,串联起基本的知识点和前期准备的素材,带领读者领略网站创立的全部过程。上述的编写思路使这三个软件在网页设计应用方向具有了血、肉、骨的关系,前后贯通,浑然一体,引导读者逐渐进入网页制作的佳境。

本书中设计有“友情提示”(Tip)和“实战进阶”(Try)板块。“友情提示”板块是对书中实例对应的知识点的补充,“实战进阶”板块是为读者设计的实例练习。本书带有配套光盘,光盘中有本书使用的全部案例素材,以及对应于书中标有“演示”和“实例”字样部分的配套视频教学资料,以方便读者自学。读者还可以访问[www.huaxin.edu.cn](http://www.huaxin.edu.cn),  
[www.hxedu.com.cn](http://www.hxedu.com.cn)获得相关更新和辅助内容。

此书的面世,要感谢家人对我们工作的大力支持,也要感谢东软信息学院计算机系多媒体专业04级和05级学生提供的大量素材。

虽然我们努力想打造一本完美的经典教材,但是限于个人水平和软件的升级发展,肯定有不尽如人意的地方,对于疏漏和不妥之处,还请广大读者批评指正。

作者联系方式:

董 玮 dongwei@neusoft.edu.cn

马李昕 malixin@neusoft.edu.cn

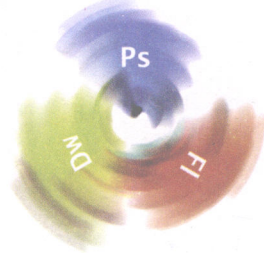
姜 敏 jiangmin@neusoft.edu.cn

郑俊生 zhengjunsheng@neusoft.edu.cn

编者

2007年7月

# 目 录



<b>第1章 Photoshop 基础知识</b>	<b>1</b>		
1.1 基本概念	1	3.1.1 污点修复画笔工具	23
1.1.1 像素	1	3.1.2 修复画笔工具	23
1.1.2 分辨率	1	3.1.3 修补工具	24
1.1.3 位图和矢量图	1	3.1.4 红眼工具	25
1.1.4 颜色模式	2	3.1.5 仿制图章工具	25
1.1.5 文件格式	2	3.1.6 橡皮擦工具	25
1.2 Photoshop 的工作环境	4	3.1.7 局部修饰	27
1.3 设置和优化工作环境	6	3.2 使用绘画工具	27
1.3.1 工具箱和调板的位置	6	3.2.1 基本操作	27
1.3.2 管理工作环境	6	3.2.2 混合模式	28
1.4 基本操作	7	3.2.3 画笔属性	31
1.4.1 新建和打开	7	3.2.4 画笔的应用	32
1.4.2 图像浏览	7	3.3 填充图像	33
1.4.3 精确定位辅助工具的使用	8	3.3.1 填充单色	33
1.4.4 文件批注	9	3.3.2 填充图案	33
1.5 Adobe Bridge 介绍	10	3.3.3 填充渐变颜色	34
1.5.1 Bridge 的工作环境	10	3.4 图像的变换	35
1.5.2 在 Bridge 中查看文件	11	3.4.1 基本操作	35
1.5.3 在 Bridge 中管理文件	11	3.4.2 填充与变换综合实例	36
1.5.4 在 Bridge 中批重命名文件	12		
		<b>第4章 矢量图形绘制与文字创建</b>	<b>38</b>
<b>第2章 选区创建及应用</b>	<b>13</b>	4.1 基本概念	38
2.1 基本概念	13	4.2 路径的创建与编辑	39
2.2 创建选区	13	4.2.1 创建路径	39
2.2.1 创建规则的选区	13	4.2.2 编辑路径	39
2.2.2 创建不规则的选区	15	4.2.3 路径调板	40
2.2.3 使用菜单项创建选区	18	4.3 创建文字	41
2.3 修改选区	18	4.3.1 创建点文字	42
2.3.1 选区的相加、相减与相交	18	4.3.2 创建段落文字	42
2.3.2 扩大选取和选取相似	19	4.3.3 创建路径文字	42
2.3.3 调整选区	19	4.4 编辑文字	43
2.4 裁剪图像	19	4.5 文字在网页设计中的应用	43
2.4.1 使用选区裁剪图像	19		
2.4.2 使用裁剪工具	20	<b>第5章 Photoshop 图层的应用</b>	<b>45</b>
2.4.3 裁剪图像的应用	20	5.1 图层的基本操作	45
2.5 简单的图像合成	22	5.1.1 图层调板	45
		5.1.2 基本功能	45
<b>第3章 图像修饰及编辑</b>	<b>23</b>	5.2 图层的混合样式	46
3.1 图像修饰工具	23	5.2.1 混合样式的类型	46
		5.2.2 混合样式的选项	46

5.3 图层混合样式的应用 .....	48	9.3.3 线条工具 .....	74
5.3.1 透明按钮 .....	48	9.3.4 矩形工具和椭圆工具 .....	74
5.3.2 奥运中国风 .....	49	9.3.5 铅笔工具 .....	76
<b>第6章 图像色彩校正</b> .....	<b>51</b>	9.3.6 刷子工具 .....	76
6.1 图像快速彩色调整 .....	51	9.4 涂色工具 .....	77
6.1.1 快速校正 .....	51	9.4.1 墨水瓶工具 .....	77
6.1.2 快速彩色 .....	52	9.4.2 颜料桶工具 .....	77
6.2 图像亮度调整 .....	53	9.4.3 滴管工具 .....	78
6.2.1 直方图 .....	53	9.5 擦除工具 .....	79
6.2.2 色阶 .....	53	9.5.1 橡皮擦工具 .....	79
6.2.3 曲线 .....	54	9.5.2 水龙头工具 .....	79
6.3 调整颜色及着色 .....	54	9.6 查看工具 .....	79
6.3.1 色相/饱和度 .....	54	9.7 绘图综合实例 .....	80
6.3.2 匹配颜色 .....	55		
6.3.3 渐变映射 .....	56	<b>第10章 对象处理与导入外部资源</b> .....	<b>83</b>
<b>第7章 Photoshop 滤镜的应用</b> .....	<b>57</b>	10.1 对象的组合与打散 .....	83
7.1 特效滤镜 .....	57	10.2 对象的变形与对齐 .....	84
7.1.1 抽出滤镜 .....	57	10.2.1 对象的变形 .....	84
7.1.2 液化滤镜 .....	58	10.2.2 对象的对齐 .....	85
7.1.3 消失点滤镜 .....	59	10.3 图像的导入与转化 .....	85
7.2 常用滤镜 .....	61	10.3.1 图像的导入 .....	85
7.2.1 常用滤镜介绍 .....	61	10.3.2 图像的转化 .....	86
7.2.2 滤镜库 .....	63		
7.2.3 常用滤镜的应用 .....	63	<b>第11章 元件和实例</b> .....	<b>87</b>
7.3 常用外挂滤镜介绍 .....	65	11.1 元件 .....	87
<b>第8章 Flash 动画基础</b> .....	<b>66</b>	11.1.1 图形元件 .....	87
8.1 Flash 的特点 .....	66	11.1.2 影片剪辑元件 .....	88
8.2 Flash CS3 的工作环境 .....	66	11.1.3 按钮元件 .....	89
8.3 创建一个简单的 Flash 动画 .....	68	11.1.4 元件的管理 .....	90
		11.2 实例 .....	90
<b>第9章 Flash 绘图</b> .....	<b>70</b>	11.2.1 创建实例 .....	90
9.1 选取工具 .....	70	11.2.2 实例的使用 .....	91
9.1.1 选择工具 .....	70		
9.1.2 部分选取工具 .....	71	<b>第12章 基础动画</b> .....	<b>92</b>
9.1.3 套索工具 .....	71	12.1 基本概念 .....	92
9.2 变形工具 .....	72	12.2 逐帧动画 .....	93
9.2.1 任意变形工具 .....	72	12.3 补间动画 .....	94
9.2.2 填充变形工具 .....	72	12.3.1 动作补间动画 .....	94
9.3 绘图工具 .....	72	12.3.2 形状补间动画 .....	97
9.3.1 钢笔工具 .....	72	12.4 特殊动画 .....	99
9.3.2 文本工具 .....	74	12.4.1 引导路径动画 .....	99
		12.4.2 遮罩动画 .....	102
		12.4.3 时间轴特效 .....	106

<b>第 13 章 Flash 动画中的声音和视频</b>	<b>108</b>	<b>第 16 章 Flash 动画的优化与发布</b>	<b>136</b>
13.1 导入声音 .....	108	16.1 Flash 动画的优化 .....	136
13.1.1 将声音导入 Flash .....	108	16.2 Flash 动画的发布 .....	137
13.1.2 引用声音 .....	108	16.2.1 Flash 选项卡 .....	137
13.1.3 声音属性的设置和编辑	109	16.2.2 HTML 选项卡 .....	138
13.1.4 压缩声音 .....	111	16.2.3 GIF 选项卡 .....	139
13.2 导入视频 .....	112	<b>第 17 章 Flash 综合应用案例</b>	<b>140</b>
13.2.1 嵌入视频 .....	112	17.1 电子贺卡 .....	140
13.2.2 从 Web 服务器渐进式下载	114	17.2 Flash 网站 .....	141
13.2.3 使用组件添加视频 .....	114	17.3 圣诞节 MV .....	143
13.2.4 给视频添加滤镜 .....	115	17.4 网站 Banner .....	145
<b>第 14 章 创建基本交互动画</b>	<b>116</b>	17.5 交互式课件 .....	148
14.1 动作面板 .....	116	<b>第 18 章 网站制作基本知识</b>	<b>149</b>
14.1.1 动作面板简介 .....	116	18.1 网站的基本概念 .....	149
14.1.2 动作面板的使用 .....	117	18.1.1 网站的分类 .....	149
14.2 ActionScript 脚本语言基础 .....	118	18.1.2 网页的分类 .....	149
14.2.1 基本语法结构 .....	118	18.2 网页制作注意事项 .....	150
14.2.2 基本脚本函数 .....	118	18.2.1 网页制作的一般步骤 .....	150
14.2.3 按钮的事件函数 .....	119	18.2.2 网页制作的原则 .....	151
14.2.4 影片剪辑的方法与属性	119	18.3 HTML 基础 .....	151
14.2.5 鼠标指针的隐藏和替换	121	18.3.1 HTML 语言结构 .....	151
14.3 常用动作脚本函数的使用 .....	122	18.3.2 常用 HTML 标签 .....	152
14.3.1 动画的播放与停止 .....	122	18.4 实例分析 .....	152
14.3.2 动画的跳转 .....	123	<b>第 19 章 网站的规划与创建</b>	<b>153</b>
14.3.3 加载与卸载 .....	124	19.1 网站的规划 .....	153
14.3.4 随机函数 .....	124	19.2 网站的创建 .....	155
14.3.5 动态文本和输入文本 .....	125	19.2.1 创建站点 .....	155
14.4 影片剪辑的控制 .....	126	19.2.2 站点的修改和编辑 .....	156
14.4.1 复制影片剪辑 .....	126	19.2.3 创建文件及文件夹 .....	156
14.4.2 拖动影片剪辑 .....	127	19.2.4 网页的预览 .....	157
14.4.3 getURL 函数和 fscommand 函数 .....	128	19.2.5 载入跟踪图像 .....	157
14.5 动作脚本综合实例 .....	129	<b>第 20 章 表格与框架</b>	<b>159</b>
14.5.1 礼花 .....	129	20.1 表格排版 .....	159
14.5.2 飘雪 .....	130	20.1.1 表格的基本概念 .....	159
14.5.3 自拍相机 .....	131	20.1.2 top.html 文件的表格排版	161
<b>第 15 章 模板与组件</b>	<b>133</b>	20.1.3 main.html 文件的表格排版	162
15.1 模板 .....	133	20.1.4 introduction.html 文件的 表格排版 .....	163
15.2 组件 .....	134	20.1.5 表格排版的扩展视图 .....	163
15.2.1 组件简介 .....	134		
15.2.2 使用组件 .....	134		



20.2	框架结构 .....	164	23.2	行为 .....	186
20.2.1	框架的基本概念 .....	164	23.2.1	行为的基本概念 .....	186
20.2.2	框架及框架集的建立 .....	165	23.2.2	行为的应用 .....	186
20.2.3	创建实例中的框架集 .....	166	23.2.3	其他行为 .....	189
20.2.4	浮动框架的应用 .....	167			
<b>第 21 章 充实网页内容</b> 169			<b>第 24 章 模板与库项目</b> 190		
21.1	在 index.html 文件中插入 文件头内容 .....	169	24.1	模板 .....	190
21.2	充实 top.html 文件的内容 .....	171	24.1.1	模板的创建 .....	190
21.2.1	插入文本和图像 .....	171	24.1.2	模板的应用 .....	191
21.2.2	插入 Flash 动画 .....	172	24.1.3	模板的更新 .....	191
21.2.3	插入导航条 .....	172	24.2	库项目 .....	192
21.2.4	图像的热点链接 .....	173			
21.2.5	插入日期 .....	173	<b>第 25 章 表单</b> 193		
21.2.6	超链接 .....	173	25.1	表单 .....	193
21.3	充实 main.html 文件的内容 .....	174	25.2	表单对象 .....	193
21.3.1	插入特殊符号 .....	174	25.3	表单的应用 .....	194
21.3.2	电子邮件链接 .....	175	25.4	表单的客户端验证 .....	195
21.3.3	锚点链接 .....	175	25.5	Spry 组件 .....	195
21.4	充实 introduction.html 文件的内容 .....	176	25.5.1	Spry 组件简介 .....	195
21.4.1	插入水平线 .....	176	25.5.2	Spry 组件应用实例 .....	196
21.4.2	图文混排 .....	176			
21.4.3	插入 Flash 元素 .....	176	<b>第 26 章 站点的发布</b> 198		
<b>第 22 章 层叠样式表</b> 178			26.1	站点的整理 .....	198
22.1	CSS 的基本概念 .....	178	26.1.1	在网页上添加链接 .....	198
22.1.1	CSS 面板 .....	178	26.1.2	修改站点基本定义 .....	198
22.1.2	CSS 文件的类型 .....	179	26.1.3	站点的导出与导入 .....	198
22.1.3	CSS 的类型 .....	179	26.2	站点的本地测试 .....	199
22.2	CSS 的应用 .....	179	26.2.1	兼容性测试 .....	199
22.2.1	创建外部 CSS 文件 .....	179	26.2.2	可访问性测试 .....	199
22.2.2	类样式的应用 .....	180	26.2.3	设置下载速度 .....	199
22.2.3	标签样式的应用 .....	180	26.3	站点的发布 .....	200
22.2.4	高级样式的应用 .....	180	26.3.1	配置远程信息 .....	200
22.2.5	附加外部 CSS 文件 .....	181	26.3.2	站点的上传 .....	200
<b>第 23 章 层与行为</b> 182			<b>附录 A Adobe 认证证书 (ACCD/ACPE) 说明</b> 201		
23.1	层 .....	182	<b>附录 B Adobe 中国教育认证计划 考试科目</b> 202		
23.1.1	层的基本操作 .....	182	<b>附录 C Adobe 认证考试真题</b> 203		
23.1.2	层的简单应用 .....	183	<b>参考文献</b> 218		
23.1.3	层标签与 CSS 样式的结合 .....	184			

- ▶ 基本概念
- ▶ Photoshop 的工作环境
- ▶ 设置和优化工作环境
- ▶ 基本操作
- ▶ Adobe Bridge 介绍

## Photoshop 基础知识

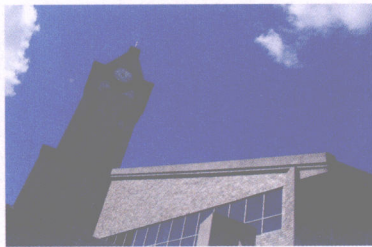
Adobe Photoshop CS3 是专业图像编辑软件，它是 Adobe 数字图像处理系列产品中的旗舰。作为业界标准的图像编辑工具，Adobe Photoshop CS3 提供了灵活、高效的图像编辑和处理功能。这些强大的新功能帮助 Web 设计人员、摄影师和视频专业人员更有效地创建高质量的图像。

### 1.1 基本概念

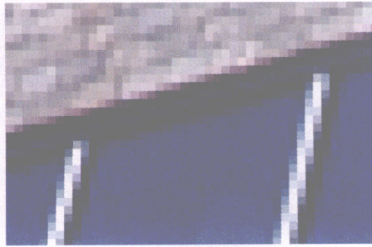
为了系统地掌握图像处理知识，首先介绍一些相关的基本概念。

#### 1.1.1 像素

像素是构成图像的基本单位，一个图像通常由很多像素组成。当图像放大到足够大时，可以看见类似马赛克的效果。图 1-1 (b) 所示为将图 1-1 (a) 放大到一定比例后的显示效果，每个小方块就是一个像素。



(a) 原图



(b) 放大图

图 1-1 像素的显示

#### 1.1.2 分辨率

分辨率是描述图像文件信息量的术语，代表单位面积里像素的数值。分辨率又可以分为图像分辨率 (ppi)、打印分辨率 (dpi) 和印刷分辨率 (lpi)。图像分辨率与图像大小有着密切的联系，对于相同的图片，分辨率越高则图像越大，反之就越小。打印分辨率表示打印时，每英寸有多少点像素，只有打印时才会涉及。印刷分辨率指每英寸有多少行，俗称“线数”。

#### 1.1.3 位图和矢量图

计算机所处理的图像从描述原理上可以分为两类——矢量图和位图。

位图也称为点阵图、像素图或栅格图。它由像素组成，每个像素都被分配一个特定位置和颜色值。

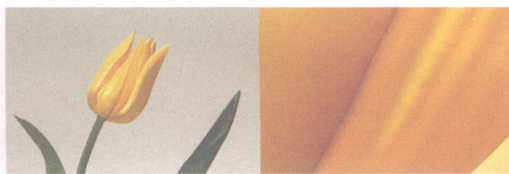
要鉴别一幅图是不是位图,最简单的办法就是将其放大,随着显示比例的增大而变得越来越粗糙的就一定是位图。如图 1-2 所示,(a)为位图 100% 的显示效果,(b)为 2000% 的显示效果。

矢量图的基本构成元素是锚点和路径,其特点是无论放大多少倍,边缘都是平滑的,不会因为显示比例的改变而降低图像的品质。如图 1-3 所示,(a)为矢量图 100% 的显示效果,(b)为 2000% 的显示效果。



(a) 原图 (100%) (b) 放大图 (2000%)

图 1-2 位图放大前后的对比



(a) 原图 (100%) (b) 放大图 (2000%)

图 1-3 矢量图放大前后的对比

### 1.1.4 颜色模式

颜色模式是指建立在颜色模型上的图像的色彩方案。颜色模式除确定图像中能显示的颜色数外,还影响图像的通道数和文件大小。常用的颜色模式有以下几种。

HSB 模式	H 表示色相,指纯色,即组成可见光谱的单色;S 表示饱和度,指色彩的鲜艳程度;B 表示亮度,指色彩的明暗程度。
RGB 模式	这是色光的颜色模式,R 代表红色 (Red),G 代表绿色 (Green),B 代表蓝色 (Blue)。3 种色彩相叠加形成不同的颜色,大约能形成 1670 万种颜色。在 Photoshop 中处理图像时,通常先设置为 RGB 模式,因为只有在这种模式下,所有的效果才能使用。
CMYK 模式	这是一种印刷模式,C 代表青色 (Cyan),M 代表洋红 (Magenta),Y 代表黄色 (Yellow),K 代表黑色 (Black)。需要打印的图像通常在输出时才转换成 CMYK 模式。
Lab 模式	Lab 模式包含的颜色最广,是一种与设备无关的模式。Lab 模式由 3 个通道组成,一个是亮度通道,即 L,另外两个是色彩通道,用 a 和 b 来表示。
位图模式	该模式下图像由黑白两色组成,没有中间层次,又称为黑白图像。只有灰度模式和通道图才能直接转换为黑白模式。
灰度模式	灰度模式中只存在灰度,最多可以达到 256 级灰度。在灰度文件中,图像的色彩饱和度为零,亮度是唯一能够影响灰度图像的选项。亮度是光强的度量,0% 代表黑色,100% 代表白色。
多通道模式	这种模式包含了多种灰阶通道,每一通道均由 256 级灰阶组成。这种模式通常被用来处理特殊的打印需求。例如,将某一灰阶图像以专色 (Spot Color) 打印,或将双色调 (Duotone) 模式的图像文件转换之后以 Scitex CT 格式打印。
双色调模式	用一种灰色油墨或彩色油墨来渲染一个灰度图像,即双色套印或同色浓淡套印模式。在此模式中,最多可以向灰度图像中添加 4 种颜色,这样就可以打印出效果比单纯灰度要丰富得多的图像。

### 1.1.5 文件格式

Photoshop 中提供了多种文件格式,以便于与其他软件的配合。

文件格式是将文件以不同方式进行保存的格式。在 Photoshop 中,主要包括固有格式 (PSD)、应用软件交换格式 (EPS、DCS、Filmstrip)、专有格式 (GIF、BMP、Amiga IFF、PCX、PDF、PICT、PNG、Scitex CT、TGA)、主流格式 (JPEG、TIFF) 和其他格式 (Photo CD YCC、FlashPix)。

#### 1. 固有格式

Photoshop 的固有格式 PSD 体现了 Photoshop 独特的功能和对其功能的优化。例如,PSD 格式可以比其他格式更快速地打开和保存图像,很好地保存层和蒙版,其压缩方案不会导致数据丢失等。但是,很少有应用程序能够支持这种格式,仅有 Adobe After Effects 等软件支持 PSD 格式,并且可以处理每一

层图像。有的图像处理软件仅限制在处理平面化的 Photoshop 文件，如 ACDSee 3.0 等。其他大多数软件不能够支持 Photoshop 这种固有格式。

## 2. 交换格式

● **EPS 格式** EPS (Encapsulated PostScript) 是处理图像工作中最重要的格式，在 Mac 和 PC 环境下的图形和版面设计中被广泛使用，可用于在 PostScript 输出设备上打印。几乎每个绘画程序及大多数页面布局程序都允许保存 EPS 文档。在 Photoshop 中，通过“文件→置入”(Place)命令(注：Place 命令仅支持 EPS 插图)插入 EPS 格式文件。

在将一幅图像装入到 Adobe Illustrator、QuarkXPress 等软件时，最好选择 EPS 格式。但由于 EPS 格式在保存过程中图像文件过大，因此如果仅仅是保存图像，建议不要使用 EPS 格式。如果文件要打印到无 PostScript 的打印机上，为避免打印问题，最好也不要使用 EPS 格式，可以用 TIFF 或 JPEG 格式来替代。

● **DCS 格式** DCS (Desk Color Separation) 是 Quark 开发的一个 EPS 格式的变种。在支持这种格式的 QuarkXPress、PageMaker 和其他应用软件上，DCS 格式便于分色打印。而 Photoshop 在使用 DCS 格式时，必须转换成 CMYK 模式。

● **Filmstrip 格式** Filmstrip 是 Adobe Premiere (Adobe 公司的影片编辑应用软件) 和 Photoshop 专有的文件转换格式。应当注意的是，Photoshop 可以通过 Filmstrip 格式修改 Premiere 每一帧图像，但是不能改变 Filmstrip 文档的尺寸，否则将不能存回 Premiere 中。同样，也不能把 Photoshop 创建的文件转换为 Filmstrip 格式。

## 3. 专有格式

● **GIF 格式** 图形交换格式 (GIF) 是在 World Wide Web 及其他联机服务上常用的一种文件格式，用于显示超文本标记语言 (HTML) 文档中的索引颜色图像。GIF 是一种用 LZW (Lemple-Ziv-Welch) 算法压缩的格式，目的在于最小化文件大小和传输时间。GIF 格式保留索引颜色图像中的透明度，但不支持 Alpha 通道。

● **PNG 格式** PNG 格式是一种 Web 上常用的文件格式，和 GIF 格式不同的是，PNG 格式并不仅限于 256 色。

● **BMP 格式** BMP (Windows Bitmap) 是微软开发的“画图”软件的固有格式，这种格式被大多数软件支持。BMP 格式采用了一种称为 RLE (Run Length Encoding) 的无损压缩方式，对图像质量不会产生影响。

● **PICT 格式** PICT 是 Mac 上常见的数据文件格式之一。如果要将图像保存成一种能够在 Mac 上打开的格式，选择 PICT 格式要比 JPEG 好，因为它打开的速度相当快。另外，如果要在 PC 上用 Photoshop 打开一幅 Mac 上的 PICT 文件，必须在 PC 上安装 QuickTime，否则将不能打开。

● **PDF 格式** PDF (Portable Document Format) 是由 Adobe 公司创建的一种文件格式，允许在屏幕上查看电子文档。PDF 文件还可被嵌入到 HTML 文档中。

● **Scitex CT 格式** Scitex CT 格式支持灰度图像、RGB 图像和 CMYK 图像。Photoshop 可以打开诸如 Scitex 图像处理设备的数字化图像。

● **TGA 格式** TrueVision 的 TGA (Targa) 和 NuVista 视频板可将图像和动画转入电视中，PC 上的视频应用软件都广泛支持 TGA 格式。

● **PCX 格式** PCX 是 DOS 下的古老程序 PC PaintBrush 的固有格式，这个格式现在已几乎不用。

## 4. 主流格式

● **JPEG 格式** JPEG 是由“联合图像专家组”(Joint Photographic Experts Group) 制定的图像格式，它也是最常用的图像格式之一。JPEG 是一种最有效、最基本的有损压缩格式，被大多数的图像处理软件支持。JPEG 格式的图像还广泛用于 Web 的制作。如果对图像质量要求不高，但又要求存储大

量图片,那么使用 JPEG 格式无疑是一个好办法。但是,对于进行图像输出打印的情况,最好不使用 JPEG 格式,因为它是以损失图像质量为代价来提高压缩率的。此时可以使用诸如 EPS、DCS 这样的格式。

● **TIFF 格式** TIFF (Tag Image File Format, 有标签的图像文件格式) 是 Aldus 在 Mac 初期开发的,目的是使扫描图像标准化。它是跨越 Mac 与 PC 平台最广泛的图像打印格式。TIFF 使用 LZW 无损压缩,大大减小了图像文件的体积。另外, TIFF 格式最突出的功能是可以保存通道,这对于处理图像是非常有用的。

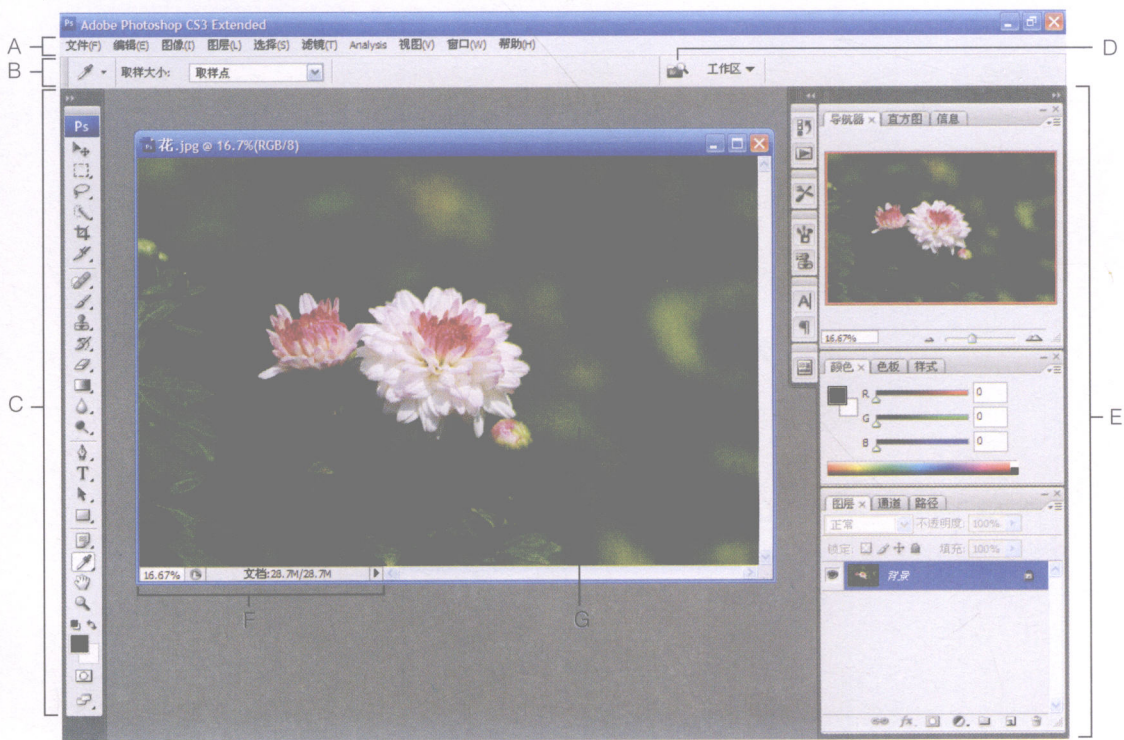
## 5. 其他格式

● **Photo CD YCC 格式** Kodak 的 Photo CD 和 Pro Photo CD 使用 YCC 颜色模式。当打开 Photo CD 文件时,可以将 YCC 图像转换成 Photoshop 的 Lab 颜色模式,但 Photoshop 不能以 Photo CD 格式来保存文件。

● **FlashPix 格式** 它是由 Kodak、Live Picture 和其他一些公司开发的, Photoshop 能够用 FlashPix 格式打开和保存图像。

## 1.2 Photoshop 的工作环境

当启动 Photoshop 后,打开任意一幅图像,可以看到 Photoshop 的工作环境,如图 1-4 所示。



A—菜单栏 B—选项栏 C—工具箱 D—转到 Bridge E—调板 F—状态栏 G—当前图像区域

图 1-4 Photoshop 工作环境

Photoshop 的工作区域由以下几个部分组成。

### 1. 主菜单和快捷菜单

主菜单位于窗口界面的上方, Photoshop CS3 将所有的功能命令分类, 分别放在 10 个不同的菜单中, 单击其中一个菜单名, 如“文件”, 即可打开其对应的下拉菜单, 如图 1-5 所示。

快捷菜单是为了方便用户操作而设计的。在窗口中单击鼠标右键即可打开快捷菜单。在不同的图像编辑状态，快捷菜单也不同。图 1-6 所示为选择一个区域后的快捷菜单。



图 1-5 “文件”菜单



图 1-6 选择一个区域后的快捷菜单

## 2. 工具箱

Photoshop CS3 的工具箱中共有 50 多种工具，如图 1-7 所示。单击某工具按钮，即可使用该工具。工具按钮右下方有三角形符号的，表示该按钮下还包含其他工具。在工具按钮上按住鼠标左键不放或单击鼠标右键，即可显示隐藏的工具，然后直接选择某个隐藏的工具即可。鼠标指向工具按钮稍等片刻，会出现该工具的名称提示。

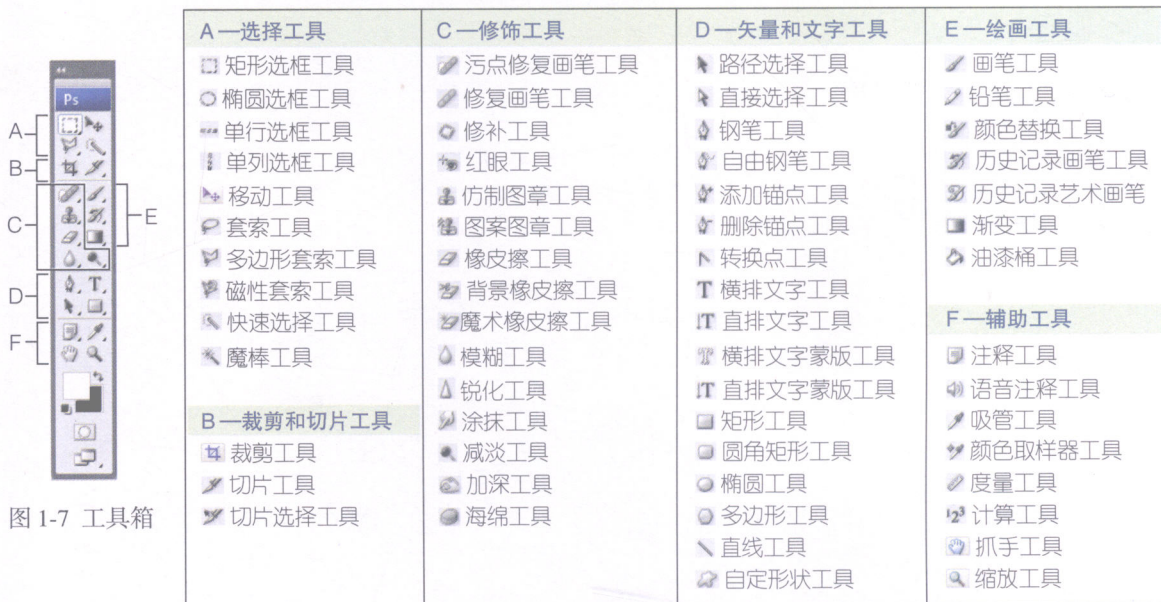


图 1-7 工具箱

## 3. 选项栏

选择某个工具后，在菜单栏的下方都会显示该工具对应的选项栏，在选项栏上可以对工具的属性进行设置。选择“窗口→选项”命令，可在隐藏或显示选项栏之间切换。

#### 4. 调板

调板也称为面板,是非常重要的辅助作图工具,其主要功能是帮助完成各种图像处理操作和设置各种参数。在默认状态下,调板分为4组,每一组由数个调板分散组装定制在一起,它们总是浮动在活动窗口的最上方,如图1-8所示。

### 1.3 设置和优化工作环境

设置一个好的Photoshop工作区域有助于集中精力创建和编辑图像。

#### 1.3.1 工具箱和调板的位置

##### 演示 1-1 工具箱和调板的位置

##### (1) 显示和隐藏

显示和隐藏工具箱或调板,在“窗口”菜单中选择“工具”或调板名称即可。

##### (2) 移动工具箱

要将工具箱移动到其他位置,只需要拖动工具箱上的标题栏到另一位置。

##### (3) 移动调板

要调整调板的大小,可以用鼠标拖动调板的边框。

要将某调板从调板组中分离出来,可以拖动该调板的标题栏到另一位置。

要将拆分的调板还原,可以拖动调板到原来的调板组。

要移动调板组,可以拖动调板组的标题栏。

要复位所有调板位置,可以执行“窗口→工作区→复位调板位置”命令。

#### 1.3.2 管理工作环境

可以自定义工作区中工具箱和调板的位置并存储,也可以在自定义工作区和默认工作区之间切换。

##### 演示 1-2 管理工作环境

##### (1) 存储工作区

当设置完工作区后,选择“窗口→工作区→存储工作区”命令,存储设定好的工作区,以后就可以快速地恢复先前设定好的工作区。

##### (2) 复位工作区

要将调板还原到其默认的大小和位置,可以选择“窗口→工作区→默认工作区”命令。

##### (3) 删除工作区

要删除自定义工作区,可以选择“窗口→工作区→删除工作区”命令后,再选择要删除的工作区,然后单击“删除”按钮。

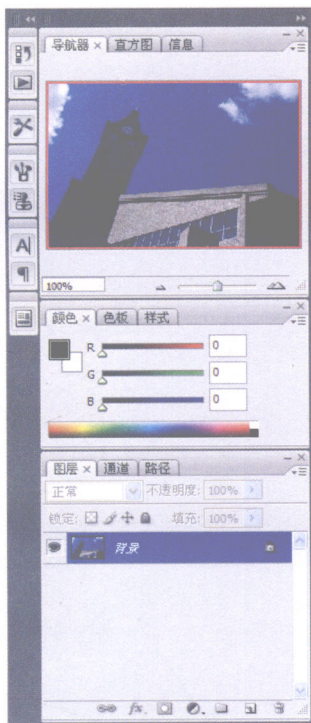


图 1-8 调板组

## 1.4 基本操作

### 1.4.1 新建和打开

#### 1. 新建文件

选择“文件→新建”命令或按快捷键Ctrl+N, 打开“新建”对话框, 如图1-9所示。设置各参数后单击“确定”按钮, 即可新建一个空白文件。

“新建”对话框各参数说明如下。

名称	新文件的名称。
预设	与“Size”选项配合, 可以使用预定义的文件大小。
图像大小	在宽度、高度、分辨率的文本框里输入相应数值, 并在后面的下拉列表中选择合适的单位。
模式	新文件的颜色模式, 包括位图、灰度、RGB 颜色、CMYK 颜色, 以及 Lab 颜色 1 位、8 位、16 位和 32 位等设置。
背景内容	设置背景的颜色, 选项包括白色、背景色和透明, Photoshop中以灰白相间的方格表示透明的背景。
高级	可设置“颜色配置文件”与“像素长宽比”。

#### 2. 打开文件

选择“文件→打开”命令或按快捷键Ctrl+O, 也可以用鼠标左键双击工作界面空白区域, 弹出“打开”对话框, 如图1-10所示。选择其中一个或多个文件后单击“打开”按钮, 可以将所选文件打开。

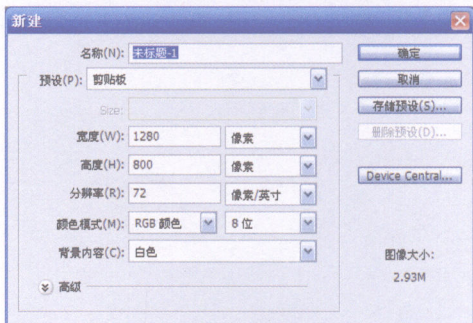


图 1-9 “新建”对话框



图 1-10 “打开”对话框

#### Tip


在“打开”对话框中, 按住 Ctrl 键可以逐个选择图像文件, 按住 Shift 键可以选择连续的多个文件。

### 1.4.2 图像浏览

控制图像的显示大小是 Photoshop 中最常用的功能之一, 下面介绍缩放图像显示比例的方法。

#### 演示 1-3 图像浏览

##### (1) 使用缩放工具进行缩放

选择工具箱中的缩放工具按钮, 在其选项栏中选择相应的选项可以不同比例控制图像的显示大小, 如图1-11所示。

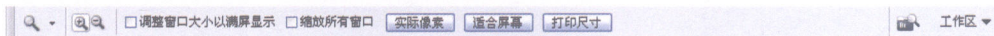




图 1-11 缩放工具选项栏



按下放大按钮 , 单击图像中要放大的区域, 或使用鼠标在图像中要放大的区域拉出一个矩形块, 该区域会被放大。

按下缩小按钮 , 单击图像中要缩小的区域, 该区域会被缩小。

单击 **实际像素** 按钮, 图像以 100% 显示, 双击缩放工具按钮也可实现此功能。

单击 **适合屏幕** 按钮, 可使窗口以最合适的大小和最合适的显示比例完整地显示图像, 双击抓手工具按钮也可实现此功能。

单击 **打印尺寸** 按钮, 可使图像以 1:1 的实际打印尺寸显示。

### Tip

在选择任意工具的情况下, 按快捷键 Ctrl+空格将自动变为放大工具; 在选择任意工具的情况下, 按快捷键 Alt+空格将自动变为缩小工具。

## (2) 使用导航器调板进行缩放

选择“窗口→导航器”命令, 打开“导航器”调板, 如图 1-12 所示。导航器中缩览图上的红色矩形块表示当前页面窗口的状态, 鼠标移到缩览图中会变成手的形状, 按下鼠标左键拖动红色矩形块, 可控制窗口中显示的图像。在缩览图中某位置单击, 矩形块会移至单击位置, 窗口中也相应地显示该位置上的图像。拖动下面的滑块, 可控制显示的比例。

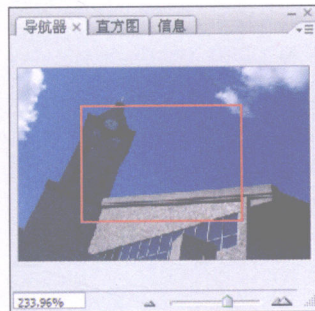



图 1-12 “导航器”调板

## (3) 使用视图菜单控制显示比例

选择“视图→放大”或“视图→缩小”命令, 可以放大或缩小图像。





选择“视图→按屏幕大小缩放”、“视图→实际像素”和“视图→打印尺寸”等命令, 与单击缩放工具选项栏中同名称按钮的效果一样。

## (4) 摇移图像

当图像的显示比例放大到超过屏幕的显示范围后, 可以使用抓手工具  对图像进行摇移。

在选择任意工具的情况下, 按键盘上的空格键将自动变为抓手工具。

## (5) 切换屏幕显示方式

在 Photoshop CS3 的工具箱中有 4 种可互相切换的屏幕显示方式: 标准屏幕模式 、最大化屏幕模式 、带有菜单栏的全屏模式  和全屏模式 。在标准屏幕模式和最大化屏幕模式下, 窗口内可显示 Photoshop 所有项目。在带有菜单栏的全屏模式下, 窗口内只显示菜单栏、图像显示区域和浮动调板。在全屏模式下, 窗口背景变成黑色, 此时可以非常清晰地观看图像效果。

### Tip

在键盘输入法为英文输入状态时, 按键盘上的 F 键, 将在这 4 种模式下进行切换; 此时按 Tab 键, 可隐藏 Photoshop 所有项目, 背景仍为黑色; 此时按快捷键 Shift+Tab 只隐藏调板, 不隐藏工具箱。

## 1.4.3 精确定位辅助工具的使用

在编辑图像的过程中, 为了使图像绘制更精确, 常常使用标尺、网格和参考线。

### 演示 1-4

#### 标尺、参考线和网格的使用

### (1) 显示标尺、参考线和网格

选择“视图→标尺”命令或按快捷键 Ctrl+R, 图像窗口的上边缘和左边缘就会出现标尺, 如图 1-13 (a) 所示。此时, 在“标尺”命令的前面会出现一个“√”表示选中, 再次选择“视图→标尺”命令或按快捷键 Ctrl+R 则会隐藏标尺, 而“标尺”命令前面的“√”消失。